



| COERENZA DECISIONALE ICHIRO SHIZUKA   |   | 35,3448 |
|---|---|---------|
| Si tradisce come donna  | N | 1       |
| Interviene con fermezza se vede Satoshi Tanaka rifiutare il duello con Hiroshi Takigawa                                       | P | 2       |
| Non rivela di essere una donna  | P | 3       |
| E' formale nell'incontro con il padre   | P | 4       |
| Non dubita del proprio daimyo Kazunori Asai   | P | x 5     |
| Nei combattimenti con i ninja non ha esitazioni   | P | x 6     |
| Il comportamento con le persone via via incontrate rispetta l'ambientazione:  | O |         |
| sempre  | - | x 7     |
| qualche volta   | - | 8       |
| mai   | - | 9       |
| In caso dei due finali tristi: (se il gruppo riesce ad arrivare al finale positivo marcare l'ultima voce)                     | O |         |
| fa seppuku  | - | 10      |
| diventa ronin   | - | 11      |
| altro   | - | 12      |
| finale positivo   | - | x 13    |
| Il comportamento con gli altri PG:  | O |         |
| è molto formale, ma sa comandare con dolcezza e imperiosità allo stesso tempo e sa ascoltare                                  | - | 14      |
| ha difficoltà a comandare il gruppo, a volte urla, a volte non li ascolta   | - | x 15    |
| è in balia degli eventi   | - | 16      |
| All'occasione, sgrida il turbolento Satoshi Tanaka  | P | x 17    |
| All'occasione, si consulta con il suo secondo Tetsuo Mune   | P | x 18    |
| <b>All'occasione, osserva con invidia la giovane Minako Asai</b>  | P | 19      |
| All'occasione, fa qualche chiacchiera filosofica con il monaco Kazuki Heizo, a volte dicendogli che non condivide le sue idee | P | 20      |

| COERENZA DECISIONALE KAZUKI HEIZO   |   | 32,4561 |
|---|---|---------|
| Cita l'oracolo almeno due volte   | P | 21      |
| Ha meditato al tempio Sakura  | P | 22      |
| Ogni tanto ha meditato anche fuori dal tempio   | P | x 23    |
| Durante l'avventura si collega mentalmente con l'oracolo almeno una volta o al massimo due volte          | P | 24      |
| Chiede informazioni circa le usanze funebri e quindi riceve l'estratto dal libro dei morti                | P | x 25    |
| Non dubita del proprio daimyo Kazunori Asai   | P | x 26    |
| Il comportamento con le persone via via incontrate rispetta l'ambientazione:                              | O |         |
| sempre  | - | 27      |
| qualche volta   | - | x 28    |
| mai   | - | 29      |
| In caso dei due finali tristi: (se il gruppo riesce ad arrivare al finale positivo marcare l'ultima voce) | O |         |
| fa seppuku  | - | 30      |
| si ritira al tempio   | - | 31      |
| diventa ronin   | - | 32      |
| altro   | - | 33      |
| finale positivo   | - | x 34    |
| Il comportamento con gli altri PG:  | O |         |
| è molto formale, pretende di insegnare il perseguimento della via come un insegnante pedante              | - | 35      |
| è formale ma non pedante  | - | x 36    |
| è giocoso   | - | 37      |
| Se scopre che Tetsuo Mune o Minako Asai hanno poteri magici, tenta di dissuaderli dal farne uso           | P | 38      |
| All'occasione, dà insegnamenti al turbolento Satoshi Tanaka e gli consiglia di perseguire la via          | P | x 39    |
| All'occasione, fa qualche chiacchiera filosofica con Tetsuo Mune  | P | 40      |
| <b>Non degna mai d'attenzione Minako Asai</b>   | P | 41      |
| All'occasione, fa qualche chiacchiera filosofica con Ichiro Shizuka                                       | P | 42      |

| COERENZA DECISIONALE SATOSHI TANAKA   |   | 50,8772 |
|---|---|---------|
| Non dubita del proprio daimyo Kazunori Asai   | P | x 43    |
| Nei combattimenti con i ninja non ha esitazioni   | P | x 44    |
| Vorrebbe evitare il duello con Hiroshi Tagigawa   | P | 45      |
| Combatte il duello ma solo per la presenza del suo comandante Ichiro Shizuka                              | P | 46      |
| Il comportamento con le persone via via incontrate rispetta l'ambientazione:                              | O |         |
| sempre  | - | x 47    |
| qualche volta   | - | 48      |
| mai   | - | 49      |
| In caso dei due finali tristi: (se il gruppo riesce ad arrivare al finale positivo marcare l'ultima voce) | O |         |
| diventa ronin   | - | 51      |
| altro   | - | 52      |
| fa seppuku  | - | 53      |
| finale positivo   | - | x 54    |
| Il comportamento con gli altri PG:  | O |         |
| è prevalentemente scanzonato, li prende in giro   | - | 55      |
| è rispettoso  | - | x 56    |
| è formale e non semina mai zizzania   | - | 57      |
| Cerca informazioni sulla femminilità di Ichiro Shizuka  | P | 58      |
| Cerca di sedurre qualunque donna abbia a tiro   | P | 59      |
| All'occasione, mette in discussione il comandante Ichiro Shizuka, ma poi fa marcia indietro               | P | x 60    |
| All'occasione, deride il vicecomandante Tetsuo Mune   | P | x 61    |
| <b>All'occasione, tenta di fare il filo alla giovane Minako</b>   | P | 62      |
| All'occasione, evita di interagire con il monaco Kazuki oppure ci litiga                                  | P | x 63    |

| COERENZA DECISIONALE TETSUO MUNE  |   | 33,3333 |    |
|---|---|---------|----|
| Non dubita del proprio daimyo Kazunori Asai   | P | x       | 64 |
| Nei combattimenti con i ninja non ha esitazioni   | P | x       | 65 |
| Nell'incontro con il padre, è formale in pubblico ma affettuoso in privato                                | P |         | 66 |
| Il comportamento con le persone via via incontrate rispetta l'ambientazione:                              | O |         |    |
| sempre  | - |         | 67 |
| qualche volta   | - | x       | 68 |
| mai   | - |         | 69 |
| In caso dei due finali tristi: (se il gruppo riesce ad arrivare al finale positivo marcare l'ultima voce) | O |         |    |
| fa seppuku  | - |         | 70 |
| diventa ronin   | - |         | 71 |
| altro   | - |         | 72 |
| finale positivo   | - | x       | 73 |
| Il comportamento con gli altri PG:  | O |         |    |
| è formale, ma dipende da Ichiro   | - |         | 74 |
| è un buon vicecomandante, ma troppo autonomo  | - |         | 75 |
| è in balia degli eventi   | - | x       | 76 |
| Cerca di parlare con Minako Asai  | P |         | 77 |
| All'occasione, si consulta con suo il comandante Ichiro Shizuka, di cui segue gli ordini fedelmente       | P | x       | 78 |
| All'occasione, timidamente arrossisce per il prese in giro del turbolento Satoshi Tanaka                  | P |         | 79 |
| <b>All'occasione, tenta timidamente di fare il filo alla giovane Minako</b>                               | P |         | 80 |
| All'occasione, fa qualche chiacchiera filosofica con il monaco Kazuki Heizo                               | P |         | 81 |

| COERENZA DECISIONALE MINAKO ASAI  |   | -28,571 |    |
|---|---|---------|----|
| Minako tocca un qualunque cadavere  | N |         | 82 |
| Non dubita del proprio daimyo Kazunori Asai   | P |         | 83 |
| Nei combattimenti con i ninja non ha esitazioni   | P |         | 84 |
| Il comportamento con le persone via via incontrate rispetta l'ambientazione:                                | O |         |    |
| sempre  | - |         | 85 |
| qualche volta   | - |         | 86 |
| mai   | - |         | 87 |
| In caso dei due finali tristi: (se il gruppo riesce ad arrivare al finale positivo marcare l'ultima voce)   | O |         |    |
| fa seppuku  | - |         | 88 |
| si ritira al tempio   | - |         | 89 |
| altro   | - |         | 90 |
| finale positivo   | - |         | 91 |
| Il comportamento con gli altri PG:  | O |         |    |
| è allegra, ma rispettosa dei samurai  | - |         | 92 |
| è allegra, fino a mancare di rispetto agli altri  | - |         | 93 |
| è formale come un monaco  | - |         | 94 |
| Evita di interagire con il monaco, o ci litiga  | P |         | 95 |
| All'occasione, segue gli ordini fedelmente del suo comandante Ichiro Shizuka                                | P |         | 96 |
| All'occasione, si lascia corteggiare dal turbolento Satoshi Tanaka  | P |         | 97 |
| All'occasione, non rifiuta di chiacchierare con Tetsuo Mune, dal quale vorrebbe essere magicamente trombata | P |         | 98 |
| All'occasione, evita di interagire con il monaco Kazuki oppure ci litiga                                    | P |         | 99 |

-- NOTE PER LA COMPILAZIONE DEL ROSTER --

Tipi di valori possibili

- P Punteggio nullo o pieno (qualsiasi simbolo)
- O Scegliere una e solo una tra le opzioni sottostanti con il trattino
- N Punteggio Negativo (qualsiasi simbolo)

- 1) nei fogli di coerenza decisionale dei personaggi, le voci in grassetto (riguardanti Minako Asai), devono essere compilate se e solo se i giocatori della squadra sono 5 (ossia anche Minako Asai è gestita da un giocatore)
- 2) nei fogli di Valutazione Standard del Personaggio fare riferimento al vademecum dei punteggi per decidere l'assegnazione dei valori Assolutamente NON segnare i valori basandosi su stime (es, ci sono 3 caselle, i giocatori sono andati in media, barro quella in centro)

## AVANZAMENTO ATOMICO

|   | T | V | ID |
|---|---|---|----|
| <b>Il tempio di Sakura e l'oracolo Tatusenshin (pagg. 19-25)</b>                                    |   |   |    |
| <u>Dialogo con Yoshi San (pag. 20)</u>  |   |   |    |
| Si complimentano per la bellezza del giardino   | P |   | 1  |
| Si informano circa la sicurezza del tempio  | P | x | 2  |
| Gli chiedono informazioni circa il giudice Takeda Chojiro   | P |   | 3  |
| Gli chiedono informazioni circa il daimyo assassinato Akihiro Date                                  | P |   | 4  |
| Reagiscono ai modi bruschi del giardiniere Ryusuke:   | O |   |    |
| sgridandolo   | - |   | 5  |
| uccidendolo   | - |   | 6  |
| con indifferenza  | - |   | 7  |
| <u>Dialogo con i novizi (Pag. 21)</u>   |   |   |    |
| Fanno qualche domanda ai novizi   | P |   | 8  |
| Insistono nel far domande ai novizi o ipotizzano che siano complottisti                             | N |   | 9  |
| <u>L'arrivo del ferito Ryutarō Toshi (Pag. 22)</u>  |   |   |    |
| Chiedono al monaco Yoshi San di curarlo   | P | x | 10 |
| Gli chiedono se è stato seguito   | P | x | 11 |
| Gli chiedono com'è la situazione a Palazzo Asai   | P |   | 12 |
| Gli chiedono notizie circa il presunto assassino Kanemori Masao                                     | P |   | 13 |
| Gli chiedono informazioni circa il giudice Takeda Chojiro   | P |   | 14 |
| Dubitano dell'onestà del loro daimyo Kazunori Asai  | N |   | 15 |
| <u>La partenza e il viaggio (Pag. 23)</u>   |   |   |    |
| Capiscono che non devono cercare il loro daimyo Kazunori Asai                                       | P | x | 16 |
| Si pongono problemi circa l'opportunità di portar via anche Minako Asai                             | P | x | 17 |
| Prendono qualche precauzione per il viaggio   | P | x | 18 |
| <u>L'oracolo (Pag. 24)</u>  |   |   |    |
| Il monaco Kazuky Heizo si reca presso l'oracolo subito dopo la partenza                             | P |   | 19 |
| Gli chiede informazioni circa il giudice Takeda Chojiro   | P |   | 20 |
| Gli chiede informazioni circa il daimyo assassinato Akihiro Date                                    | P |   | 21 |
| <b>Cuschinchi (pagg. 26-49)</b>   |   |   |    |
| <u>Arrivo in città (pag. 26)</u>  |   |   |    |
| Precauzioni per non farsi scoprire:   | O |   |    |
| diventano ronin, nascondendo il simbolo di Asai   | - | x | 22 |
| si camuffano  | - |   | 23 |
| si muovono con prudenza   | - |   | 24 |
| non ne prendono   | - |   | 25 |
| <u>Vagare in città (pag. 26)</u>  |   |   |    |
| Attacchi dei ninja per spronarli e/o per personaggio solitario:                                     | O |   |    |
| i ninja non sono mai apparsi, neanche con uno shuriken  | - | x | 26 |
| i ninja hanno lanciato gli shuriken al massimo tre volte e mai hanno attaccato                      | - |   | 27 |
| i ninja hanno lanciato gli shuriken più di tre volte o hanno attaccato al massimo una volta         | - |   | 28 |
| i ninja hanno attaccato più di una volta  | - |   | 29 |
| <u>Tempi di gioco e deus ex machina (Pag. 27)</u>   |   |   |    |
| Dopo 3,20 ore sono in alto mare, ma hanno contattato l'organizzazione (DEM tre acquirenti spezia)   | N | x | 30 |
| Dopo 3,30 ore sono in alto mare e non hanno contattato l'organizzazione (DEM tre acquirenti spezia) | N |   | 31 |
| Dopo 3,40 ore cincischiano (DEM casa Masashi da organizzazione o oracolo)                           | N |   | 32 |
| Mancano 5 minuti e non sono alla valle del Ginko (DEM oracolo dice di andarci)                      | N |   | 33 |
| <u>Le stanze dei morti (pag. 28)</u>  |   |   |    |
| Il cadavere del presunto assassino Kanemori Masao:  | O |   |    |
| lo trovano tra i cadaveri nella stanza (evento 1)   | - | x | 34 |
| intercettano il carretto dei ninja (evento 2)   | - |   | 35 |
| non lo trovano (evento 3)   | - |   | 36 |
| Trovano indizio della ferita da parte a parte   | P | x | 37 |
| Trovano indizio aroma di cannella   | P |   | 38 |
| Trovano indizio pupille dilatate  | P |   | 39 |
| Trovano indizio escoriazioni  | P | x | 40 |
| Notano il simbolo di uno dei cinque elementi  | P |   | 41 |
| <u>Villa Asai (pag. 30)</u>   |   |   |    |
| Tentano di entrare  | N |   | 42 |
| <u>Palazzo imperiale (pag. 31)</u>  |   |   |    |
| Tentano di entrare presentandosi come samurai di Kazunori Asai                                      | N |   | 43 |
| Chiedo di essere ricevuti dal giudice Takeda Chojiro  | N |   | 44 |
| <u>Villa di Akihiro Date (pag. 31)</u>  |   |   |    |
| Parlano con la vedova Umeko Date  | P | x | 45 |
| Parlano con Akiko, la serva amante del presunto assassino Kanemori Masao                            | P |   | 46 |
| Scoprono dell'avvenuta visita di Fuyuki Sayo, responsabile dei funerali                             | P | x | 47 |
| Scoprono o intuiscono che le cerimonie funebri sono in avanti di un giorno                          | P | x | 48 |
| Scoprono che Fuyuki Sayo, responsabile dei funerali, ha accelerato di un giorno le cerimonie        | P | x | 49 |

|  |   |   |     |
|--|---|---|-----|
| Si presentano come samurai di Kazunori Asai  | N | x | 50  |
| Parlano con i samurai di Date:   | O |   |     |
| va tutto bene e capiscono che il dialogo non porta a nulla   | - |   | 51  |
| insistono nel far domande  | - |   | 52  |
| si tradiscono  | - | x | 53  |
| Si avvicinano al corpo di Date:  | O |   |     |
| ci va il monaco Kazuchi Heizo  | - | x | 54  |
| ci vanno Tetsuo Mune o Satoshi Tanaka travestiti da monaci   | - |   | 55  |
| ci va "cammuffata" come donna Ichiro Shizuka (rischia di tradirsi)                                 | - |   | 56  |
| ci va Minako (non può toccare cadaveri)  | - |   | 57  |
| altre soluzioni  | - |   | 58  |
| Trovano indizio della ferita da parte a parte  | P | x | 59  |
| Trovano indizio aroma di cannella  | P | x | 60  |
| Trovano indizio pupille dilatate   | P | x | 61  |
| Trovano indizio escoriazioni   | P | x | 62  |
| Entrano nello studio   | P |   | 63  |
| Notano il perno da quadro senza quadro   | P |   | 64  |
| Capiscono che la trappola del canarino avrebbe impedito di cogliere Date di sorpresa               | P |   | 65  |
| Scoprono che Kazunori Asai frequentava Akihiro Date  | P |   | 66  |
| Scoprono che Kazunori Asai aveva regalato un quadro ad Akihiro Date                                | P |   | 67  |
| Scoprono che delle ombre si sono aggirate per la villa la sera precedente                          | P |   | 68  |
| <u>L'organizzazione (pag. 36)</u>  |   |   |     |
| Satoshi Tanaka ci va da solo, facendosi attaccare da shuriken o ninja                              | N | x | 69  |
| Si comportano bene con Akira, il contatto dell'organizzazione (lo pagano, ringraziano, no minacce) | P | x | 70  |
| Scoprono che la scuola dei ninja e' nell'orfanotrofio  | P |   | 71  |
| Scoprono (anche qui) che Fuyuki Sayo ha anticipato i funerali di Akihiro Date                      | P |   | 72  |
| Domandano del complotto e/o della spezia   | P | x | 73  |
| Cedono spade e armature pur di avere le informazioni   | N |   | 74  |
| Satoshi Tanaka chiede o dà informazioni circa Ichiro Shizuka, il suo comandante                    | P |   | 75  |
| Sono loro a vendere altre informazioni ad Akira  | P | x | 76  |
| Vanno al secondo incontro chiesto da Akira   | P |   | 77  |
| <u>Fuyuki Sayo (pag. 39)</u>   |   |   |     |
| Reagiscono ai modi bruschi della madre:  | O |   |     |
| uccidendola, quindi sarà il figlio a chiamare le guardie   | - |   | 78  |
| sgridandola quindi lei chiama subito le guardie  | - |   | 79  |
| Lo ricattano per il rapporto con la madre  | P |   | 80  |
| Scoprono dell'orfanotrofio   | P |   | 81  |
| Scoprono della geisha  | P |   | 82  |
| <u>Kensaku Mune (pag. 40)</u>  |   |   |     |
| Scoprono i nomi dei tre acquirenti, tra i quali Masashi Mori                                       | P |   | 83  |
| <u>Orfanotrofio (pag. 44)</u>  |   |   |     |
| Cadono nella trappola  | N |   | 84  |
| Scoprono che chi manovra Fuyuki Sayo è il nobile Shino Tokugawa                                    | P |   | 85  |
| <u>Shino Tokugawa (pag. 46)</u>  |   |   |     |
| Si fanno raggirare, credendo che il loro nobile Asai sia coinvolto                                 | N |   | 86  |
| Superano il combattimento con i ninja:   | O |   |     |
| senza perdite  | - |   | 87  |
| con perdite  | - |   | 88  |
| Dai servi vengono a sapere di Genji Okuto e del fatto che questi è partito con le guardie di Shino | P |   | 89  |
| Trovano le carte con la mappa della città con il coltello conficcato nella valle del Ginko         | P |   | 90  |
| <u>Masashi Mori (pag. 47)</u>  |   |   |     |
| Superano il combattimento con i ninja:   | O |   |     |
| senza perdite  | - | x | 91  |
| con perdite  | - |   | 92  |
| Si fanno firmare la confessione  | P | x | 93  |
| Trovano il quadro con il ginko   | P | x | 94  |
| Risolvono l'enigma   | P |   | 95  |
| <b>La valle del Ginko (pagg. 50-53)</b>  |   |   |     |
| Capiscono o intuiscono che il loro daimyo Kazunori Asai è alla valle del Ginko                     | P |   | 96  |
| Si recano alla valle:  | O |   |     |
| per compattare al fianco del loro daimyo Kazunori Asai   | - |   | 97  |
| per combattere contro Genji Okuto  | - |   | 98  |
| senza uno scopo preciso, solo spinti dall'intuito o dall'aver trovato il quadro                    | - | x | 99  |
| Finale:  | O |   |     |
| Arrivano in tempo e hanno le prove: Kazunori Asai diviene Shogun                                   | - | x | 100 |
| Arrivano in tempo, ma senza prove: continua la dinastia Maresuke                                   | - |   | 101 |
| Avvisati dall'oracolo, vanno alla valle del Ginko e trovano Kazunori Asai morto: Okuto imperatore  | - |   | 102 |